SUC-SESSION

SPECTRUM-USER-CLUB

CLUBINFO NR.03 (132) MÄRZ 1995

Endlich da!!! Der SQ-Tracker.

FANTASTISCHE NEUIGKEITEN

-SQ-Tracker getestet
-Wie immer Tips & Tricks
- CMOS-RAM in der Hardwareecke
- Neue Rubriken

Dieses Clubinfo wird herausgegeben vom:

Spectrum-User-Club
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt

Es erscheint 12 x im Jahr und wird an alle Mitglieder versendet. Kleinanzeigen sowie gewerbliche Anzeigen sind kostenlos, auch für Nicht-Mitglieder.
Die Mitgliedschaft im Spectrum-User-Club kostet pro Jahr 50 DM, bei kürzerer Mitgliedschaft 5 DM im Monat. Wer ältere Clubhefte sucht, kann diese beim Club anfragen.
Mitglied wird man durch Überweisung des entsprechenden Betrages unter dem Zusatz "SUC" auf Konto-Nr. 3744727, BLZ 600 501 01 bei der Landesgirokasse Stuttgart.
Hotline: Werktags zwischen 17.00 und 19.00 Uhr unter 0711/775033.

VORWORT

Liebe SUC-SESSION Leser,

einmal mußte es ja passieren: uns ging tatsächlich der Stoff aus. Vor allem was die NEWS-Rubriken angeht, ist in den letzten Wochen einfach nicht viel passiert. Aber zum Glück haben wir einige fleißige Schreiber im Club, die uns mit Artikeln zuschütteten, so daß wir auch diesmal wieder eine schön volle Ausgabe präsentieren können.
Die Mitarbeit wird immer besser, weiter so. Ich will gar nicht viel Worte verlieren, denn das Info ist knallevoll.
Viel Spaß

Thomas + Fré

NEUE MITGLIEDER

Fritz-Johannes Carstensen, Mozartstr. 23, 24943 Flensburg, letzten Monat noch bei den Austritten aufgeführt, ist wieder bei uns. Siehe dazu Bericht in den Clubnews.
Aber wir haben auch noch ein ganz neues Mitglied. Willkommen:
Günter Foik, Herzogswall 29, 45657 Recklinghausen.

OLDIE-TREFF CEBIT

Im Info des Spectrum Profi Clubs schlägt Wilhelm Mannertz vor, daß sich die 8-Bit-Benutzer am Wochenende des 11./12.3. jeweils um 12 Uhr oben auf der Empore der Halle 2 zu einem zwanglosen Treffen einfinden. Ihm schwebt für die Zukunft eine echte "Oldieecke" auf der CEBIT vor oder eine Wiederbelebung des Computer-Camps früherer Jahre.

CLUBNEWS

Durch die neueingeführten Rubriken wie Hardwareecke und Frage+Antwort bleibt natürlich immer weniger Stoff für die Clubnews. Ein bißchen was haben wir aber immer noch. Günther Marten hatte eine gute Idee, er sandte uns einige Händleradressen von früheren Specci-Händlern. Dort gibt es vielleicht noch Restposten aufzukaufen. Wer noch Adressen hat, bitte schreiben.
Wie eigentlich jeden Monat, laufen ja immer wieder einige Mitgliedschaften aus. Durch die Möglichkeit auah mitten im Jahr einzusteigen, ersparen wir uns den Schock am Jahresende mit den Austritten. Dafür müssen wir ständig auf nicht bezahlte Clubbeiträge achten. Wir möchten nochmals daran erinnern, rechtzeitig den Clubbeitrag zu bezahlen. Wir können nicht jedem Mitglied hinterherrennen, wir müssen ja auch versuchen, effektiv zu arbeiten. Auf euren Umschlägen, in denen ihr das Clubheft zugeschickt bekommt, befindet sich nach dem Absender (Spectrum-User-Club...) eine Zahl, im Regelfall 12/95, was bedeutet, dieser User hat seinen Beitrag bis Dezember 95 bezahlt. Bitte den Beitrag rechtzeitig anweisen, da die SUC-SESSION regelmäßig ausverkauft ist. Wenn ihr rechtzeitig bezahlt, sichert ihr euch in jedem Falle ein Heft.
Neues zum Thema Post: Mehrere Bericht und Briefe, von Fritz-Johannes Carstensen abgeschickt, erreichten mich nie. Dadurch wunderte ich mich auch nicht, als der Clubbeitrag nicht kam und erklärte ihn kurz für ausgetreten. Aber Fritz-Johannes meldete sich telefonisch und schlug ein Abbuchungsverfahren vor welches ihm den Weg zur Bank erspart. Dieses möchte ich auch anderen Mitgliedern anbieten.
Zuletzt noch mal was zur Bundespost: Interessiert hatte ich einen Streit zwischen der Zeitschrift Rundschlag (CPC) und einem neunmalklugen Postbeamten verfolgt. Der Beamte verlangte Strafporto, weil der Rundschlag Werbung enthält, welches bei einer Büchersendung nicht erlaubt sei. Der Rundschlag bewies, daß sich manche Postbeamte nicht in ihren eigenen Regelwerken auskennen, dort heißt es nämlich: "Anpreisungen sind nur auf dem Umschlag und auf je zwei aufeinanderfolgenden Seiten am Anfang und am Ende des Werkes zugelassen". Also Werbung ja, nur die Plazierung spielt eine Rolle. Auch wir werden uns daran halten.
te

NEWS IN KÜRZE

Ectasy-3 hört doch nicht auf. Dies ist wiedermal eine brandaktuelle Meldung aus England. Nachdem sich die Coder Nr. 1 von der Insel vom Spectrum zugunsten des AMIGAS lossagten, brachen wahre Entrüstungsstürme los. Der Briefkasten quoll über und das Telefon lief heiß. Folge: Ectasy 3 macht weiter. Weil bei so viel Begeisterung können sie sich einfach nicht von der Spectrum-Welt lossagen (und wahrscheinlich hätten sie es auch so nicht geschafft, es sind eben echte Freax).

IM WALD DA SIND DIE...
Microchips. Die Brandenburger pflegen ihren Sperrmüll in den Wäldern zu entsorgen. So brachte ich kürzlich von einem Radausflug die Platinen eines Zigarettenautomaten (mit Münzprüfer) und eines Fotokopierers mit nach Hause. Ein Ausflügler hatte seinen Kommentar auf eine Kühlschranktür geschrieben: "Die Ostler sind Schweine. (aus Mumpitz von H.C. Tuchen).

Computer-Flohmärkte gibt es auch in den neuen Ländern. Für den Spectrum ist nicht unbedingt was zu erwarten, aber wer weiß.
Die Termine: 11.03.+ 12.03. Postsdam
18.03.+ 19.03. Magdeburg
Näheres beim Veranstalter: H.-Georg Hohmann, Hauptstr. 53, 06862 Roßlauf/Elbe. Tel: 034901/67521, FAX: 034901/67521, Funk1: 0171/5251258, Funk2: 0171/2349300.

Während ihr dies hier lest, laufen bei uns schon die Vorbereitungen für die Tschechei, welche wir am 16. März besuchen gehen. Das Kölner Treffen wird vermutlich am 30. April stattfinden. Der Termin steht schon zu 99% fest, es geht nur noch um die Räumlichkeiten.

Auch das Filderstädter Treffen ist in Gefahr. Nicht nur beim Stammtreff in Köln hat sich der Wirt geändert, auch im Radsportheim in Filderstadt gibt es einen neuen Pächter. Wird dieser uns die Räumlichkeiten auch so günstig überlassen. Wir werden einen Weg finden.

Die Spectrum-Ecke im Computer Flohmarkt baut weiter rasant ab. Teilweise werden die Rubriken nur noch von 1-2 Leuten gefüllt. Dies hängt vor allem mit der jetzt monatlichen Erscheinungsweise und den damit verkürztem Einsendeschluß zusammen. Damit sind die wenigen Schreiberlinge einfach überlastet. So sind dann wir gefragt. Wenn ihr eure Fragen oder Antworten auf CF-Couponen an den Club schickt, werden wir diese nach Abdruck weiterleiten.

Kleinanzeigen

Verkaufe ZX Spectrum +, mit diversen Extras eingebaut wie Monitorschalter, Kassettensteuerung. Extras wurden nicht von mir eingebaut so daß ich keine näheren Angaben machen kann. Gerät ist überprüft und mit nagelneuer Tastaturfolie. Gegen Gebot.
Nikolai Langner, Hauäckerstr. 5, 70771 Leinfelden-Echterdingen, Tel. 0711/7970613

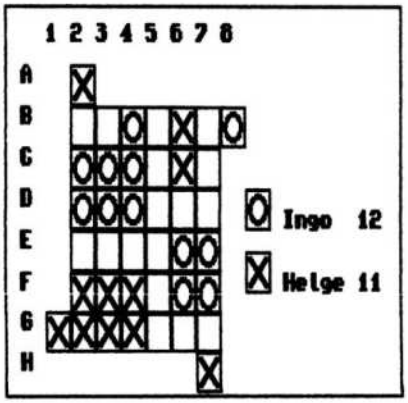
Suche dringend Kempston E Centronics Druckerinterface. Sonst kann ich keine Berichte mehr schreiben.
Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling, Tel. 08035/2695

SPRING-WETTBEWERB

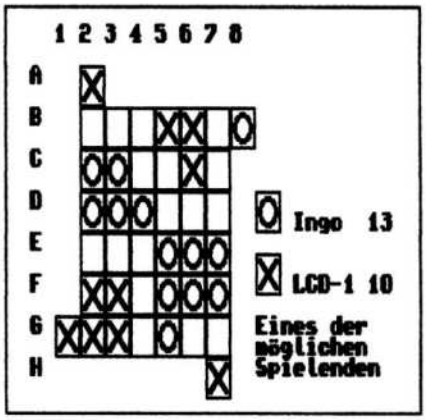
Es ist soweit! Die Ergebnisse des Programmierwettbewerbs liegen vor und der Sieger steht fest. Sehr enttäuscht war ich nur über euren Eifer, mitzumachen. Ganze drei (!!!) Personen aus beiden deutschen Clubs haben mir eine Strategie geschickt, Peter Meindl und LCD aus Österreich, sowie Ingo Wesenack aus Berlin. Dazu kamnoch meine eigene Strategie, welche natürlich nur außer Konkurrenz am Wettbewerb teilnahm. Vom holländischen Club habe ich keine Einsendungen erhalten, obwohl auch dieser seit Beginn des Jahres vom Wettbewerb wußte. Zu erwähnen sind noch Peter Miosga aus Datteln, welcher mit mir einen Briefwechsel über Sprint führte, aber keine Strategie eingesendet hat, sowie Richard Raddatz aus Waiblingen, der immerhin teilnehmen wollte, es aus Zeitmangel aber nicht schaffte und mich davon in Kenntnis setzte.
Von LCD kamen zwei verschiedene Strategien auf einer Disk, Peter hat mir eine auf einer Cassette geschickt und Ingo hat seine auf einem SAM entwickelt (nur Spectrum-BASIC-Befehle wurden verwendet) und mir als Listing zugeschickt. Somit hatte ich (mit meiner eigenen Strategie) insgesamt fünf Strategien, welche gegeneinander spielen sollten. Um den Spielablauf etwas zu beschleunigen, habe ich zuerst das Sprint-Basicprogramm etwas umgeschrieben, wie ihr den folgenden Zeilen entnehmen könnt:

```
9237 DIM r(2): LET r(1)=2: LET r(2)=2: REM Startzeile bei Check
9510 FOR g=r(3-w) TO 9: FOR h=2 TO 9
9590 LET r(3-w)=g: INPUT "": RETURN
```

Durch diese Änderung wird die Abfrage, ob noch ein spielbares Feld existiert, wesentlich beschleunigt. Keiner der Teilnehmer hat das Array r() benutzt, so daß ich es ohne Probleme verwenden konnte.
Zuerst wollte ich die Auswertung ja so vornehmen, daß ich jede Strategie mit einem RENUMBER-Programm in die Zeilen 5000-... verschiebe und somit zwei Strategien gleichzeitig im Speicher hätte. Notfalls müßten dann noch einige Variablen, welche von beiden Strategien verwendet werden, umbenannt werden. Da ich aber seit Dezember zwei Opussysteme besitzte, kam ich auf die Idee, diese über ihren Printerport zu verbinden und so Daten auszutauschen. Also habe ich mir ein 24-poliges Flachbandkabel besorgt, dazu zwei 26-polige Platinenstecker und die zwei Opussysteme verbunden (die Leitungen werden einfach durchgeführt, Pin 1 an Pin 1, Pin 2 an Pin 2, ..., Pin 24 an Pin24; die Pins 25/26 sind nicht benutzt). Daten senden und empfangen geht mit BASIC-Befehlen (OPEN #4;"b": PRINT #4;....: LET i$=INKEY$#4) und so habe ich das Sprinthauptprogramm etwas umgeschrieben, so daß ich Daten zwischen den zwei Spectrums austauschen konnte. Jetzt war es einfach, eine Strategie auf einem Spectrum und die Gegnerstrategie auf dem anderen Spectrum zu laden und gegeneinander spielen zu lassen. So mußte ich auch keine Änderungen an den eingesandten Programmen vornehmen. Hätten alle Einsender Strategien ohne die Verwendung von RND programmiert, so hätte es gereicht, jede Strategie zweimal gegen jede andere spielen zu lassen, wobei beide einmal hätten beginnen dürfen. Da LCD aber in beiden Strategien die RND-Funktion verwendet hat, habe ich beschloßen, jede Strategie zwanzigmal gegen jede andere spielen zu lassen, wobei jede der Strategien zehnmal beginnen durfte. Da ich (aus Spaß) auch jede Strategie gegen sich selbst spielen ließ (und LCD-1 war dann auch so raffiniert, gegen sich



selbst zu verlieren...), mußten insgesamt 250 Spiele absolviert werden. Meine zwei Spectrums waren einen ganzen Tag beschäftigt (und ich natürlich auch) !!
Hier jetzt die Tabelle mit den Ergebnissen, wobei in der linken Spalte die Strategie steht, welche beginnen durfte und oben die Strategie, welche den zweiten Stein setzte. Die obere Angabe gibt die gewonnen bzw. verlorenen Spiele wieder (so hat z.B. LCD-2, als er gegen Peter spielte und beginnen durfte, 7 Spiele gewonnen und drei verloren), die untere Angabe die durchschnittliche besetzte Felderzahl von allen 10 Spielen (so hat z.B. Ingo, als er gegen Peter begonnen hat, 11 Felder pro Spiel besetzt und Peter 9):



+	Helge	Ingo	Peter	LCD-1	LCD-2
Helge +	10:0	10:0	10:0	10:0	10:0
+	(17:16)	(14:12)	(15:14)	(16,4:14,4)	(17:15)
+					
Ingo +	10:0	10:0	10:0	10:0	10:0
+	(12:11)	(13:12)	(11:9)	(13,7:11,2)	(14,6:12,5)
+					
Peter +	10:0	0:10	10:0	10:0	10:0
+	(13:12)	(11:13)	(13:12)	(14,7:12,3)	(14,8:13,0)
+					
LCD-1 +	5:5	0:10	5:5	8:2	10:0
+	(13,3:13,4)	(13,6:15,6)	(12,7:12,7)	(13,7:12,6)	(14,7:12,6)
+					
LCD-2 +	9:1	0:10	7:3	10:0	10:0
+	(13,3:12)	(14,2:16,2)	(12,5:11,7)	(14,4:12,2)	(14,8:12,7)
+					

Sieger sollte die Strategie werden, welche am meisten Spiele gewinnen würde. Zählt man die einzelnen Ergebnisse der Tabelle zusammen, erhält man folgende Siegertabelle:

1. Ingo Wesenack 80:20
(Helge Keller 56:44)
2. Peter Meindl 48:52
3. LCD-2 36:64
4. LCD-1 30:70

Hiermit gratuliere ich also Ingo zum ersten Platz!! (Und damit ist er der Ausrichter des nächsten Wettbewerbs, wie er mir in seinem Brief im Falle des Sieges versprochen hat.)
Er bekommt also von WoMO das Programm "Challenge of the Robots" mit Sound- und Storymusiccassette. Peter Meindl bleibt 1995 beitragsfrei im SPC (oder 1996, falls er für 1995 schon gezahlt hat, oder wie auch immer Wo dies regeln mag?) und LCD erhält vom SUC zwar nicht das Soundinterface (da er ja nicht Sieger ist), aber als Trostpreis das Programm "Tango & Magic Dice". So ist keiner der Teilnehmer leer ausgegangen. Meine Gratulation an alle Mitspieler!!!
Jetzt noch ein wenig Statistik über die Programme:
- Am meisten Felder in allen Spielen hat meine Strategie belegt,nämlich 1438, gefolgt von LCD-2 (1350), Ingo (1331), LCD-1 (1307) und Peter (1259).
- Am schnellsten hat Peter gedacht (pro Spiel lag die insgesamte Bedenkzeit zwischen 15.9 und 26.8 Sekunden), gefolgt von Ingo (24.32-35.92 s), Helge (42.22-57.44 s), LCD1 (59.8-95.98 s) und LCD2 (64.98-103.54 s). Natürlich wird die Bedenkzeit länger, wenn das Programm mehr Steine setzt!
- Unter den beginnenden Strategien hat Ingo die beste Felddifferenz (8,6),

danach ich (8,0), LCD-2 (4,4), Peter (4,2) und LCD-1 (1,1). Unter den Gegenstrategien ist Ingo der einzige, welcher auch hier eine positive Felddifferenz aufweist (+ 3,0), dann folgen Helge (- 4,2), Peter (- 4,8), LCD-2 (- 10,1) und LCD-1 (- 10,2).
Hier folgt nun noch das Gewinnerlisting, welches ihr einfach zum Sprintgrundprogramm dazutippen könnt (vorher aber die Zeilen 1000-5000 löschen !!):

```
    2 REM 1000-4000 und 9279-9289 Ingo Wesenack 1/95 15.2.95
 1010 IF NOT z THEN LET z=1: LET ichfangan=a(r,s)<>m
 1015 LET zug=zug+1
 1020 IF zug=1 AND ichfangan THEN GO TO 1100
 1030 REM Sperrung des Gegners notieren
 1040 FOR g=r-1 TO r+1: FOR h=s-1 TO s+1
 1050 LET g(g,h)=1
 1060 NEXT h: NEXT g
 1100 IF z>2 THEN GO TO 1000+500*z
 1200 REM Strategie I, Schluesselfelder besetzen
 1205 LET hier=0
 1210 LET g=s(z,wahl,1): LET h=s(z,wahl,2)
 1215 REM Feld vom Gegner oder (bei z=2) selbst gesperrt?
 1220 IF g(g,h) OR z=2 AND i(g,h) THEN GO SUB 1700: GO TO 1100
 1240 REM neben Gegnerviertel?
 1250 IF zug=1 AND NOT ichfangan THEN IF FN o(g)=FN o(r) OR FN o(h)=FN o(s)
  THEN GO SUB 1800: GO TO 1210
 1260 REM neben eigenem Viertel?
 1270 IF zug=2 AND NOT hier THEN IF FN o(g)=v1 OR FN o(h)=v2 THEN GO SUB
 1800: GO TO 1210
 1280 LET hier=0
 1300 REM Stein setzen
 1310 LET r=g: LET s=h
 1320 GO SUB 1900
 1330 GO SUB 1700
 1400 REM eigenes Viertel merken von (r,s)
 1410 DEF FN o(a)=a<6
 1420 IF zug=1 THEN LET v1=FN o(r): LET v2=FN o(s)
 1450 RETURN
 1700 REM Schluesselfeld streichen und naechstes nehmen
 1710 LET s(z,wahl,1)=0
 1720 GO SUB 1810
 1750 REM "fuer dieses z kein s-Feld moeglich?"
 1760 IF NOT wahl THEN LET z=z+1: LET wahl=1
 1770 RETURN
 1800 REM anderes Schluesselfeld (aendert wahl)
 1805 LET hier=1
 1810 LET i=wahl+1: IF i>4 THEN LET i=1
 1820 IF s(z,i,1) THEN LET wahl=i: RETURN
 1830 LET i=i+1: IF i>4 THEN LET i=1
 1840 IF i<>wahl THEN GO TO 1820
 1845 IF NOT hier THEN LET wahl=0
 1850 RETURN
 1900 REM auf Feld (r,s) setzen und eigene Sperrung notieren
 1905 LET a(r,s)=c
 1910 FOR g=r-1 TO r+1: FOR h=s-1 TO s+1
 1920 LET i(g,h)=1
 1930 NEXT h: NEXT g
 1940 RETURN
 2500 REM Strategie II, am meisten sperrende Felder
```

```
2505 DEF FN a(r)=(NOT i(r,s-1))+(NOT i(r,s))+NOT i(r,s+1)
2510 LET max=0: LET l=e(1,3)
2511 IF NOT l THEN LET z=z+1: GO TO 1100
2513 LET lvor=1: LET lmax=0
2515 REM Gehe ganze Liste durch
2520 LET r=e(l,1): LET s=e(l,2)
2530 IF g(r,s) THEN GO SUB 2800: GO TO 2620
2540 REM Anzahl nicht selbst gesperrter Felder um Feld herum
2550 LET a=FN a(r-1)+(NOT i(r,s-1))+(NOT i(r,s+1))+FN a(r+1)
2560 IF a=0 THEN GO SUB 2800: GO TO 2620
2570 IF a>=max THEN IF a>max OR a=max AND ((NOT i(r,s)) OR l>=26 AND (lmax
>=6 OR NOT ichfangan)) THEN LET max=a: LET lmax=l: LET lmaxvor=lvor
2600 REM naechstes Listenelement
2610 LET lvor=l
2620 LET l=e(l,3): IF l THEN GO TO 2520
2700 IF NOT max THEN LET z=z+1: GO TO 1100
2705 LET l=lmax: LET lvor=lmaxvor: LET r=e(l,1): LET s=e(l,2)
2710 GO SUB 1900
2800 REM Element l aus e-Liste aushaengen
2810 LET e(lvor,3)=e(l,3)
2820 RETURN
3000 REM Strategie III, auffuellen
3010 IF v1<2 THEN LET v1=2: LET v2=3
3020 REM alle Positionen mit (v1,v2) durchlaufen
3030 IF a(v1,v2) OR g(v1,v2) THEN GO SUB 3100: GO TO 3030
3040 LET r=v1: LET s=v2: LET a(r,s)=c
3100 REM ein Feld weiter
3110 LET v2=v2+1: IF a(v1,v2)=3 THEN LET v1=v1+1: LET v2=3-(v1=8)+(5 AND v1
=9)
3120 RETURN
9271 REM
9272 REM r,s um 1.Zug zu erkennen, z=Strategieindex, s(1-2)=8 Schluesselfeld
er, wahl=Auswahl unter je 4 s-Feldern
9273 LET r=10: LET s=10: LET zug=0: LET z=0: DIM s(2,4,2): LET wahl=1
9274 FOR i=1 TO 2: FOR j=1 TO 4
9275 READ s(i,j,1),s(i,j,2): NEXT j: NEXT i
9276 DATA 4,4,4,7,7,4,7,7,3,4,4,8,7,3,8,7
9277 REM Spielfeld in g() und i() kopieren, Felder mit g()=1 sperrt Gegner, m
it i()=1 sperre ich
9278 DIM g(10,10): DIM i(10,10): FOR i=1 TO 10: FOR j=1 TO 10: LET g(i,j)=a(i,j)
: LET i(i,j)=a(i,j): NEXT j: NEXT i
9279 REM e()=Liste aller Felder (e(i,1),e(i,2)),i>1, die nicht in s() stehen; Ze
iger auf naechstes Listenelement ist e(i,3), 0=Ende
9280 DIM e(33,3): LET g=1: FOR i=1 TO 8: IF 2<=i AND i<=6 THEN RESTORE 92
84
9281 FOR j=1 TO 4: LET e(g,3)=g+1: LET g=g+1: READ e(g,1),e(g,2): NEXT j: NEX
T i
9283 DATA 5,5,5,6,6,5,6,6
9284 DATA i,3,3,i+3,8,i,i+3,8
9285 DATA 4,5,4,6,5,4,6,4,5,7,6,7,7,5,7,6
```

Hier das Listing von Peter, mein Listing, welches als einziges keine zusätzlichen Felder definiert und auch noch eines von LCD, da er als einziger den Zufall ins Spiel brachte, was das Zuschauen, während sich die zwei Spectrums über das Kabel unterhielten, am interessantesten machte:

(nächste Seite)

```
    3 REM SPECTRUM'S STRATEGIE:
    4 REM12/94 BY PETER MEINDL
 1000 IF r=0 THEN GO TO 1030: REM wenn ICH anfange
 1011 REM Entwertung der Felder  rund um Gegner
 1020 FOR i=r-1 TO r+1: FOR j=s-1 TO s+1: LET b(i,j)=0: NEXT j: NEXT i
 1030 REM Suchen des wertvollsten Feldes
 1040 LET max=1
 1041 IF b(2,3)>max THEN LET max=b(2,3): LET r=2: LET s=3
 1042 IF b(3,9)>max THEN LET max=b(3,9): LET r=3: LET s=9
 1043 IF b(8,2)>max THEN LET max=b(8,2): LET r=8: LET s=2
 1044 IF b(9,8)>max THEN LET max=b(9,8): LET r=9: LET s=8
 1100 FOR i=3 TO 8: FOR j=3 TO 8
 1110 IF b(i,j)>max THEN LET max=b(i,j): LET r=i: LET s=j
 1120 NEXT j: NEXT i
 1200 REM Zug
 1210 LET A(R,S)=C
 1300 REM Umwertung der Felder
 1310 LET b(r,s)=0
 1320 IF R=2 THEN GO TO 1340
 1330 LET B(R-2,S-1)=B(R-2,S-1)-1
 1331 LET B(R-2,S)=B(R-2,S)-2
 1332 LET B(R-2,S+1)=B(R-2,S+1)-1
 1339 IF S=9 THEN GO TO 1360
 1340 LET B(R-1,S+2)=B(R-1,S+2)-1
 1341 LET B(R,S+2)=B(R,S+2)-2
 1342 LET B(R+1,S+2)=B(R+1,S+2)-1
 1350 IF R=9 THEN GO TO 1380
 1360 LET B(R+2,S-1)=B(R+2,S-1)-1
 1361 LET B(R+2,S)=B(R+2,S)-2
 1362 LET B(R+2,S+1)=B(R+2,S+1)-1
 1370 IF S=2 THEN GO TO 1400
 1380 LET B(R+1,S-2)=B(R+1,S-2)-1
 1381 LET B(R,S-2)=B(R,S-2)-2
 1382 LET B(R-1,S-2)=B(R-1,S-2)-1
 1400 LET B(R+1,S-1)=B(R+1,S-1)-4
 1401 LET B(R+1,S+1)=B(R+1,S+1)-4
 1402 LET B(R-1,S+1)=B(R-1,S+1)-4
 1403 LET B(R-1,S-1)=B(R-1,S-1)-4
 1410 LET B(R+1,S)=B(R+1,S)-6
 1411 LET B(R-1,S)=B(R-1,S)-6
 1412 LET B(R,S-1)=B(R,S-1)-6
 1413 LET B(R,S+1)=B(R,S+1)-6
 4999 RETURN
 9271 REM Belegg Felder mit Wert
 9272 DIM b(10,10): LET b(2,3)=104: LET b(3,9)=104: LET b(8,2)=104: LET b(9,8)=1
04
 9273 RESTORE 9274: FOR i=3 TO 8: FOR j=3 TO 8: READ b(i,j): NEXT j: NEXT
  i
 9274 DATA 107,110,107,107,107,107
 9275 DATA 107,112,111,111,112,110
 9276 DATA 107,111,111,111,111,107
 9277 DATA 107,111,111,111,111,107
 9278 DATA 110,112,111,111,112,107
 9279 DATA 107,107,107,107,110,107
 9280 LET r=0


    1 REM 1994 (6th Dec.) By     Leszek Chmielewski Daniel         Zieglerga
sse 98/9                        A-1070 Wien                       AUSTRIA

1100 REM Denkender Computer!       Loesung von Tiger's Claw (LCD)
                                1. Suche die guenstigsten Felder
1101 DIM x(32): DIM y(32): LET count=1: LET min=255
1102 FOR a=2 TO 9: FOR b=2 TO 9
1103 IF a(a,b) OR z(a,b)=300 THEN LET z(a,b)=300: GO TO 1105
1104 IF a(a-1,b-1)=m OR a(a,b-1)=m OR a(a+1,b-1)=m OR a(a-1,b)=m OR a(a+1,b)=m
  OR a(a-1,b+1)=m OR a(a,b+1)=m OR a(a+1,b+1)=m THEN LET z(a,b)=300
1105 IF z(a,b)=min THEN LET x(count)=a: LET y(count)=b: LET count=count+1
1106 IF z(a,b)<min THEN LET count=1: LET min=z(a,b): GO TO 1105
1109 NEXT b: NEXT a
1110 LET count=count-1
1111 REM 2. Und markiere sie
1115 LET z=INT (RND*count)+1: LET r=x(z): LET s=y(z): LET a(r,s)=c: FOR a=r-1
  TO r+1: FOR b=s-1 TO s+1: LET z(a,b)=z(a,b)+5: NEXT b: NEXT a
1118 RETURN
9275 REM Feld der bevorzugten Felder definieren (nach meinem persoenlichen
  Geschmack!)
9276 DIM z(10,10)
9277 RESTORE 9278: FOR a=3 TO 5: FOR b=3 TO 8: READ z(a,b): LET z(11-a,b)
=z(a,b): NEXT b: NEXT a: LET z(2,3)=4: LET z(8,2)=4: LET z(3,9)=4: LET z(9,8)
=4
9278 DATA 3,6,5,5,6,3,  6,0,2,2,0,6,  5,2,1,1,2,5


    1 REM Strategie Helge Keller
1000 IF phase=5 THEN GO TO 1030
1005 RESTORE 1990+phase*10
1010 READ r,s: IF NOT r THEN LET phase=phase+1: LET anz=0: GO TO 1000
1011 GO SUB 1600: IF NOT ok THEN GO TO 1010
1012 DIM w(16): RESTORE 1990+phase*10: LET z=1
1014 READ r,s: IF NOT r THEN GO TO 1022
1016 GO SUB 1600: IF NOT ok THEN LET w(z)=1e30: LET z=z+1: GO TO 1014
1017 LET mark=0: LET sum=0: FOR g=r-1 TO r+1: FOR h=s-1 TO s+1: IF a(g,h)=
c THEN LET sum=sum+2: IF NOT mark THEN LET mark=1: LET sum=sum+5
1018 IF NOT a(g,h) THEN LET sum=sum-1
1019 IF a(g,h)=3 THEN LET sum=sum+1
1020 NEXT h: NEXT g: LET w(z)=sum
1021 LET z=z+1: GO TO 1014
1022 LET min=1e30: FOR g=1 TO z-1: IF w(g)<min THEN LET z=g: LET min=w(g)
1024 NEXT g: RESTORE 1990+phase*10: FOR g=1 TO z: READ r,s: NEXT g
1027 LET anz=anz+1
1028 IF anz THEN IF phase=2 OR phase=3 THEN LET phase=phase+1: LET anz=
0
1029 GO TO 1040
1030 FOR r=rcount TO 9: FOR s=2 TO 9: GO SUB 1600: IF NOT ok THEN NEXT
  s: NEXT r
1035 LET rcount=r
1040 LET a(r,s)=c
1050 RETURN
1600 LET ok=0: IF a(r,s) THEN RETURN
1605 FOR g=r-1 TO r+1: FOR h=s-1 TO s+1: IF a(g,h)<>m THEN NEXT h: NEXT g:
  LET ok=1
1606 IF phase=5 THEN RETURN
1610 IF a(r-1,s)=c THEN IF a(r+1,s)=c OR a(r+1,s)=3 THEN LET ok=0
1611 IF a(r-1,s)=3 THEN IF a(r+1,s)=c THEN LET ok=0
1615 IF a(r,s-1)=c THEN IF a(r,s+1)=c OR a(r,s+1)=3 THEN LET ok=0
1616 IF a(r,s-1)=3 THEN IF a(r,s+1)=c THEN LET ok=0
1617 IF phase=3 AND ok THEN LET sum=0: FOR g=r-1 TO r+1: FOR h=s-1 TO s+
1: LET sum=sum+(a(g,h)=c): NEXT h: NEXT g: IF sum>1 THEN LET ok=0
1620 RETURN
2000 DATA 4,4,4,7,7,4,7,7,0,0
2010 DATA 5,5,5,6,6,5,6,6,0,0
2020 DATA 4,5,4,6,5,4,6,4,7,5,7,6,5,7,6,7,4,3,7,3,3,4,3,7,4,8,7,8,8,7,8,4,0,0
2030 DATA 2,3,3,9,8,2,9,8
2040 DATA 3,5,3,6,5,3,6,3,8,5,8,6,5,8,6,8,0,0
9272 LET phase=1: LET anz=0
9274 LET rcount=2
```

Insgesamt hat mit der Wettbewerb viel Freude bereitet, auch wenn er einige Zeit verbraucht hat, und ich mich über mehr Teilnahme aus euren Reihen sicher gefreut hätte. Jetzt warte ich schon gespannt, was Ingo sich ausdenken wird und uns zum Knobeln vorsetzt (hau' in die Tasten Ingo !!).

Helge Keller

(Anmerkung der Redaktion: Vielen Dank, Helge, für die Mühe bei der Ausrichtung dieses Wettbewerbs. Der ein oder andere wird sich jetzt vielleicht sagen: "Auf die Lösung wär ich auch gekommen". Nun, die Tatsache, daß keiner der Mitspieler leer ausgegangen ist, gilt vielleicht als Anreiz für andere, das nächste mal mitzumachen. Dies ist uns auch einen Preis für den vierten Platz wert, wobei LCD ja immerhin 2 Listings geschickt hat. Eigentlich müßte man die Punkte beider Programme zusammenrechnen und LCD wär der Sieger (kleiner Scherz). Also, sind wir mal gespannt auf den nächsten Wettbewerb.
te)

Alle guten Dinge sind...+3!

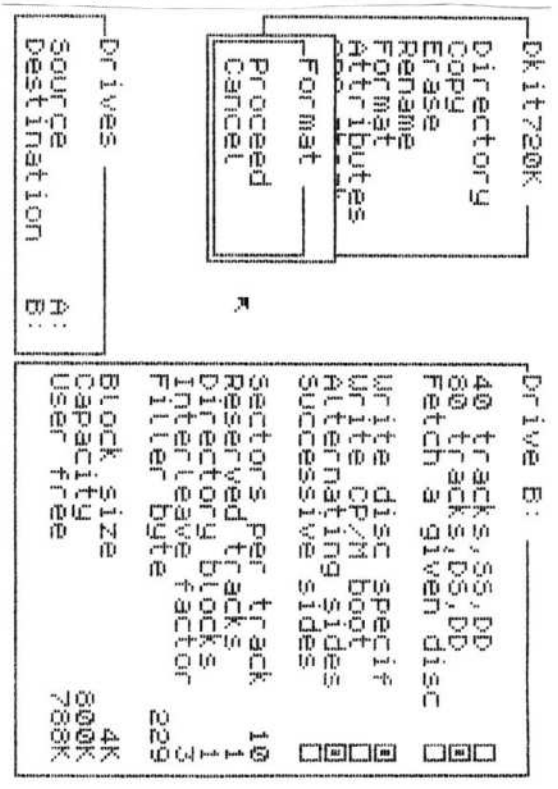
Dies ist also die kleine Rubrik für die wenigen +3 User. Der Erhalt dieser Ecke hängt natürlich von den +3-Usern selbst ab, da wir kaum etwas zu diesem Thema sagen können.

Hallo Spectrum-User,

Zuerst möchte ich mich vorstellen: Ich bin der Werner, 24 Jahre alt, verheiratet, 2 Kinder.
Meine Hardware besteht aus einem Spectrum +3 mit eingebautem Sinclair 128k ROM zum umschalten, 3,5" Zweitlaufwerk das ich als B: und A: Laufwerk nutzen kann (Dank an Fred, der mir das alles eingebaut hat), ein Multiface +3, Monitor, Drucker (Star LC-24/10) und die Genius Mouse.
Ich möchte hiermit die +3 und +2A (sind ja Baugleich)* ansprechen, die ein 3,5" Laufwerk anschließen wollen ohne ein Plus D Interface zu benutzen. Dazu braucht ihr nur ein 3,5" Laufwerk (720kB/1,44 MB) ein Anschlußkabel und einen externen Trafo zur Stromversorgung. Das bekommt ihr alles bei SINTECH / QUANTECH. Die Software zum einlesen und beschreiben von PLUS D Discs könnt ihr von mir haben (alles "Freeware" aus England). Leider lassen sich aber nur Files bis zu einer bestimmten Filelänge kopieren. Notfalls müssen die +D-Tauschpartner die langen Files in kleinere aufteilen. Ich habe auch Formatierprogramme z.B. Dkit720K, das neueste aus Rumänien. Zwar habe ich vorerst nur die Demoversion bekommen, aber zum Formatieren der Discs von satten 788KB genügt es alle mal. Die Vollversion hat mir aber Christian Secara (der Coder dieses Programms) versprochen.
So, nun hoffe ich einen kleinen Anreiz für ein 3,5" Laufwerk am +3 und +2A gegeben zu haben.
Das wärs für heute bis zum nächsten Mal.

Werner Baumert, Hanauer Str. 69, 77855 Achern, Tel.: 07843/84643.

*Anmerkung: Vielen Dank, Werner, für diesen Start in die +3 Rubrik. Wir hoffen auf Beteiligung der User. Aber in einem Punkt bist Du falsch informiert. Der +2A ist nicht baugleich mit dem +3, dem +2A fehlt nämlich ein wichtiger Chip zur Laufwerkssteuerung. Außerdem hat der +2A gar keinen Anschlußport für ein Laufwerk. Mit dem Discinterface von H.J. Tuchen läßt sich dies aber in den Griff kriegen. Jetzt noch die Adresse von QUANTECH (Frederic Dürkes), Spezialist für alle Arten von Umbauten am Specci: Mezgerstr. 43, 70563 Stuttgart, Tel. 0711/731026.



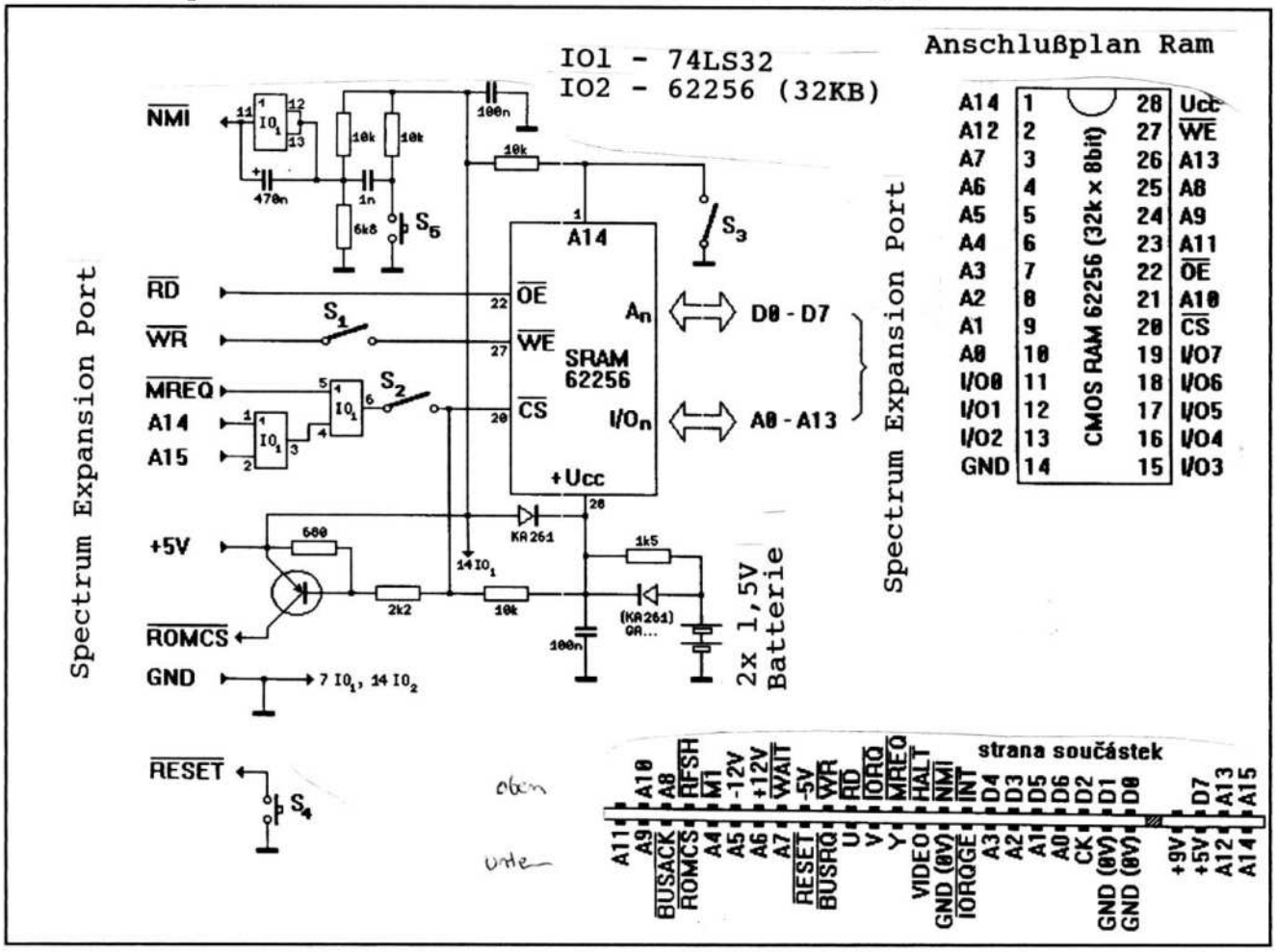
Hardware - Ecke

Nachdem nun , entgegen aller Erwartungen von meiner Seite , die Hardware-Ecke immer noch ein Bestandteil der SUC-Session ist , möchte ich auch gleich zur Einleitung , der dritten Hardware-Ecke im Jahr 1995 , kommen.

In dieser Ausgabe wird es wieder ein Beitrag aus einer tschechischen Zeitschrift sein und zwar wieder aus dem Zx Magazin. Dort gab es in einer Ausgabe vom letzten Jahr ein Hardware-Interface für den Spectrum , welches sich CMOS-Ram nennt. Wer bei dem Treffen in Bonlanden war , der hat das MB02 bewundern können. In genau diesem Interface (MB02) befindet sich auch dieses CMOS-Ram. Damit ist der Benutzer unabhängig vom Rom und kann sein eigenes oder andere Roms laden und benutzen. Das Interface besteht aus einem 32K Ram (32K X 8bit). Natürlich benötigt dieses Interface auch eine Steuersoftware diese wird im nächsten Info-Heft abgedruckt. Leider habe ich keine weiteren Informationen über das Interface , da ich nicht so gut tschechisch kann.

Schalter : S1 - Umschalter für SRAM S2 - ROM oder SRAM S3 - 1.Rom oder 2.Rom
S4 - Resetschalter S5 - NMI Taster

Der Schaltplan :



Die Bauteile :

Widerstände : 680 Ohm , 1,5K Ohm , 2,2K Ohm , 6,8K Ohm , 4x 10K Ohm
Kondensatoren : 2x 100 nF , 1 nF , 470 nF
Dioden : 2x KA261 (oder 1N4148)
Transistoren : PNP , BC 307
IO : 62256 (Ram) , 74LS32 (7432)
Batterien : 2x 1,5V Batterie als Buffer für das Ram
Schalter/Taster : 2x Ein/Aus-Schalter , 2x Taster für Reset und NMI

Fragen und Antworten zur Hardware

Nun ist es wieder Zeit für die Rubrik Fragen und Antworten zur Hardware. Die Beiträge sind von der Redaktion etwas umgeschrieben.

Der erste Fragen und Antwortblock kommt von Heinz Schober :
Heinz bietet an , für die Speccy-User ein Funkuhren-Interface zu bauen.
Jeder , der diesbezüglich Interesse hat oder Fragen zum Interface , kann sich entweder an den Club oder noch besser direkt an Heinz Schober wenden.

Der nächste Punkt befaßt sich mit dem Problem Kassettenrekorder beim +2. Im Gegensatz zum +2A/B und +3 welche an der Soundbuchse die Möglichkeit bieten ,einen externen Rekorder anzuschließen , hat der +2 diese Variante nicht. Hier bleibt nur die Möglichkeit , den Spectrum aufzuschrauben und an den Stecker , an dem der interne Rekorder angeschlossen ist , drei Kabel zu löten. Der Stecker ist wie folgt aufgebaut:

Die Kabel werden an Masse , Play und Record angelötet. Dann lötet man noch die Kabel an eine oder zwei Buchsen (für LOAD und SAVE). Nun muß man nur noch einen Rekorder anschließen und das ganze testen.

Desweiteren kommt von Heinz Schober noch eine Berichtigung zum SUC Januar 1995.
Hier geht es um die Fehlerbeseitigung beim Tastatupuffer.
- Die angeführte Schaltung puffert die KB2-Adressleitungen , schützt also den Z80-Prozessor.
- Die ULA kann man aber auch schützen , indem man in die KB1-Datenleitungen auch einen Puffer zwischenschaltet. Jedoch in entgegengesetzter Richtung.
- Korrektur in der Legende :
Es muß natürlich Pin 1 und Pin 19 an Masse anliegen - Nicht Pin 2

In letzter Sekunde

Diesmal war es wirklich knapp mit dem Info, den die Opus hatte sich dazu entschlossen in einen Streik zu tretten. Vielleicht wollte sie etwas mehr Beachtung geschenkt bekommen. Nunja, auf jeden Fall pasierte dies genau in dem Moment, als vom Info nur noch die Titelseite und die Adressaufkleber fehlten.
Nach einigen vergeblichen Versuchen und sanfte Schläge auf die Opusplatine tat sich immer noch nichts. Darauf hin wurde erst einmal die Opus in die Ecke gestellt und eine Rund geschlafen. Am anderen Tag gings dann weiter, mit Opus-Streik Teil 2. Langer Sinn und kurze Rede oder langer Kurzer und Sinn Rede oder ähh ..... naja , nun zeigten sich also auch noch geistige Defekte von Seiten der Redaktion....
Jetzt war es genug , es wurde also gezwungener Maßen ein Plus D angeschlossen und mit einiger Umschreibarbeit und Mühe war dann doch das Info fertig. Man könnte meinen , daß dies das dreizehnte Info ist.
(FD)

NEUE SERIEN im SUC-SESSION

Dieser Beitrag soll einen Vorabüberblick über geplante Serien in der Club-Zeitschrift bieten. Gleichzeitig kann jeder einzelne von euch schon einmal Material sammeln , welches wir in diesen neuen Serien verarbeiten können.

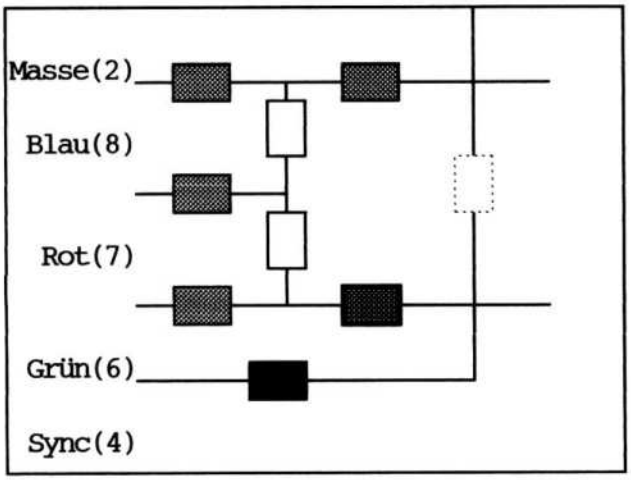
Nostalgie : Unter diesem Titel verbirgt sich nichts weltbewegendes. Vielmehr ist dies der Titel einer Serie im SUC-Session , welche voraussichtlich im nächsten Heft startet und dann , zwar nicht regelmäßig , aber ab und zu in einer Ausgabe weitergeführt wird. Nun , was verbirgt sich hinter dieser Serie ?
In Nostalgie wollen wir (Thomas und Fred) einmal alte Softwarefirmen , welche dem Spectrum das Leben eingehaucht haben , und dann aber irgend wann im Strudel der großen Softwarefirmen untergegangen sind , vorstellen. Die Serie wird mit der Firma Ultimate starten. Hier werden wir die Software mit Tips und Tricks , sowie Screenshots , die Entwicklung der Programmierer und Maschinencode-Routinen (vom 2D-Game zum 3D-Game) und vieles mehr vorstellen. Natürlich läßt sich dies nur mit eurer Mithilfe bewerkstelligen , da wir nicht alle Informationen verfügbar haben werden.
Weitere Firmen werden Imagine , Audigenic , Palace Software , Borderbund und viele andere sein.

Computerlexikon : Wir haben auch auf Bitten von eurer Seite beschlossen , daß wir ein Computerlexikon einführen werden. Hier werden verschiedene Fachbegriffe aus der Computerwelt erläutert. Natürlich könnt ihr uns jederzeit Begriffe mit Erläuterung schicken.

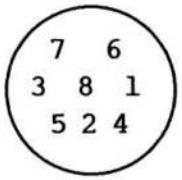
Aller guten Dinge sind DREI : In dieser Rubrik werden wir entlich einmal an unsere +3-User denken und versuchen Softwaretests , Umbauten oder sonstige Infos zum +3 zu veröffentlichen. (FD)

Hardware-Ecke ---> Nachschlag

Der Nachschlag im Sachen Hardware-Ecke zeigt ein Möglichkeit , den RGB-Port des Spectrum so umzubauen , daß man zumindest ein monochromes Videosignal erhält ohne den Spectrum öffnen zu müssen. Natürlich ist diese Methode am besten geeignet , um einen Spectrum an einen grün oder schwarz-weiß Monitor anzuschließen. (FD)

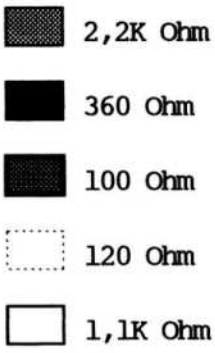


RGB-Buchse Spectrum:



2 - Masse
4 - comp. Sync
6 - Grün
7 - Rot
8 - Blau

Widerstandstbelle



HOTLINE - HOTLINE - HOTLINE - HOTLINE - HOTLINE - HOTLINE - HOTLINE

Die SUC-SESSION Hotline steht allen Clubmitgliedern offen. Hier könnt ihr eure Fragen , Tips , Tricks , Antworten und Verbesserungsvorschläge - überhaupt alles loswerden , was es so zum Thema Spectrum gibt.
In Sachen Software , Clubinfo oder An- und Verkauf von Hardware könnt ihr euch an folgende Tel.-/Fax-Nummer wenden : 0711 / 77 50 33
In Sachen Hardware , Reparatur oder Spectrum-Tuning (Umbau) , könnt ihr euch an die Tel.-/Fax-Nummer 0711 / 73 10 26 wenden.

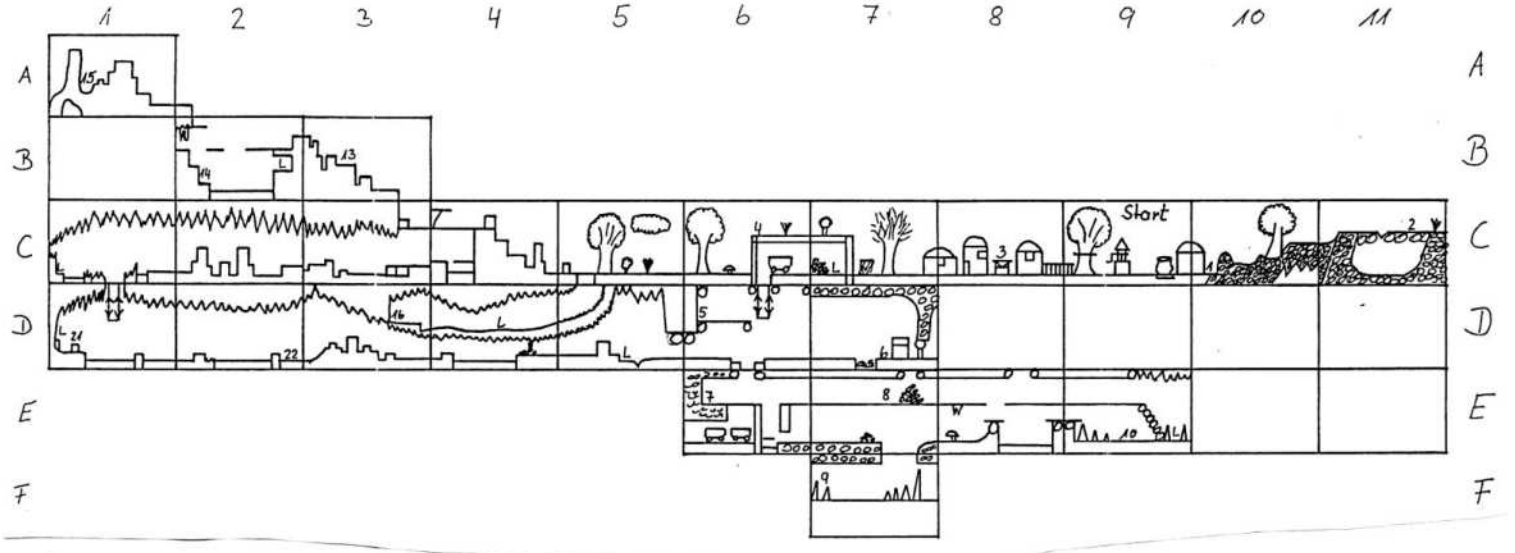
Programmtips:

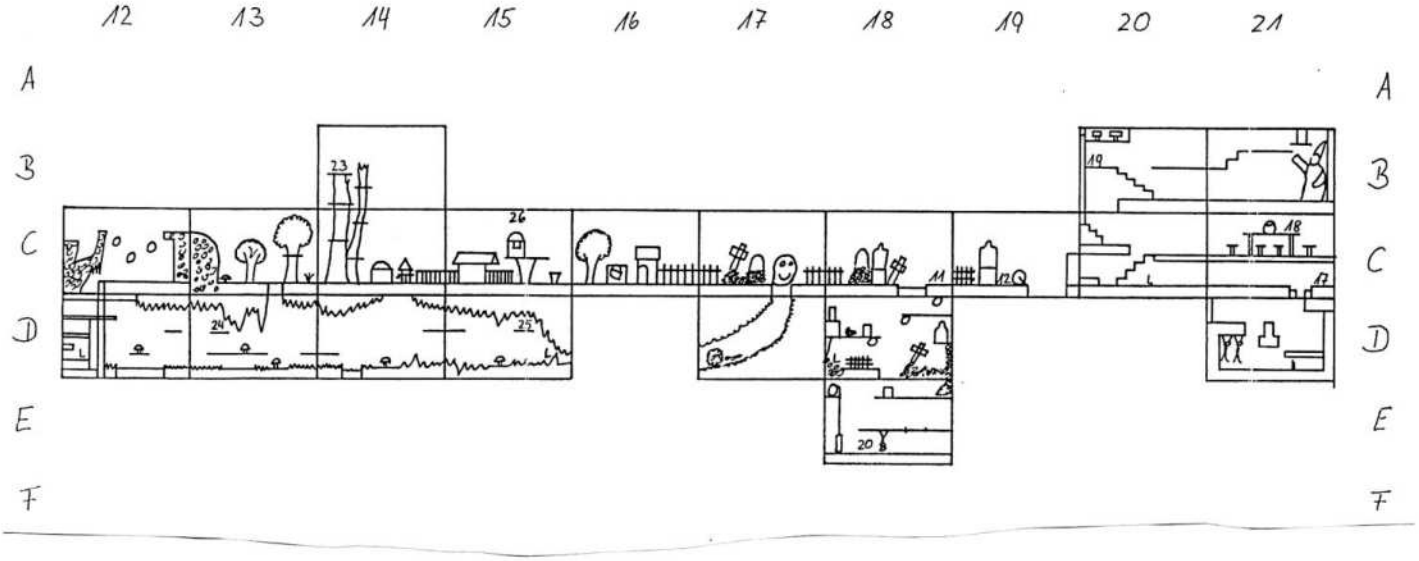
Beginnen wollen wir mit der Komplettlösung zu DIZZY von Harald R. Lack und Hubert Kracher.

Es handelt sich hierbei um ein Programm aus der Serie der "Sammel-auf-lauf-rum-und-brings-irgendwohin-Spiel". Das Programm besticht nicht zuletzt durch seine hervorragende Spielbarkeit was uns sehr positiv aufgefallen ist. Hier kurz die Aufgabe, die DIZZY, unser Eierkopf, zu erfüllen hat:
Ein böser Zauberer (Name: Zaks) beherrscht das fiktive Reich (Bezeichnung: Katmandu) und dessen Bewohner. Dizzy, unser Held versucht nun, den Zauberer unschädlich zu machen. Er muß eine leere Giftflasche (hier: empty potion bottle) mitnehmen, den garstigen Feinden ausweichen, einige knifflige und brenzlige Situationen überstehen um dann u.a. in den Untergrund zu gehen. Als nächstes ist der Zauberkessel ausfindig zu machen, dieser zu erhitzen, das Gebräu darin in die Flasche zu füllen und jenes dann dem bösen Zauberer ins Gesicht zu schütten. Soweit in Kurzform die Hintergrundstorz zum Spiel.
Es folgen nun die Lösungshinweise und Anmerkungen zu unserem beiliegenden Plan:

Mucky Grease Gun	(Nr. 3)	aus Raum C8 in Raum C6	für Lore
Free Acme Bird Seed	(Nr. 4)	C6	
A1+B3+B14+C4+C7+C14+C17+C18			
(gegen helle Vögel)			
Gardeners Spade	(Nr.23)	B14	C13
Mushroom Towel	(Nr.24)	D13	D13 für Pilz
Rusty Bold Cutters	(Nr.25)	D15	D4 für Kette
Plastic Rain Coat	(Nr. 7)	E6	C2+C3+C5+C16+B20
Grave Yard Key	(Nr. 5)	D6	C16
Can of Insectoide	(Nr.11)	C18	C20+D6+E7
(gegen Spinnen)			
Strong Crowbar	(Nr.14)	B2	C5 für Falltür
Gleaming Emerald	(Nr.15)	A1	C17 für Ei
Clove of Garlic	(Nr.16)	D3	C20+D5+D7+E7
(gegen dunkle Vögel)			
Ghosthunters Laser	(Nr. 6)	D7	E6 für Geist
Miners Hard Hat	(Nr. 8)	E7	C6+C10+C13
(gegen Äpfel)			
Leprechauns Wig	(Nr.22)	D2	C9 in Kessel
Can of 3 in 1 Oil	(Nr.10)	E9	C19 für Brücke
Broken Heart	(Nr.19)	B20	C18 für Figur
Sharp Diamond	(Nr.20)	E18	C4
Bottle of Dry Ice	(Nr.13)	B3	C3 für Wasser
Protective Amulet	(Nr.21)	D1	B21
(gegen Zauberstrahlen)			
Flask of Troll Brew	(Nr.18)	C21	C9 in Kessel
Vampire Dux Feather	(Nr.12)	C19	C9 in Kessel
Empty Potion Bottle	(Nr. 2)	C11	C9 auf Kessel
Burning Torch	(Nr. 1)	C10	C9 für Kessel
Purse of Gold	(Nr. 9)	F7	C15 für Eimer
Claudes of Sil. Line	(Nr.26)	C15	C9 in Kessel
Horseshoe Magnet	(Nr.17)	C21	???????????

Dies ist die Komplettlösung für dieses Spiel. Auf der nächsten Seite findet ihr die dazugehörige Karte. Ob noch weitere Räume existieren, ist uns nicht bekannt. Auf alle Fälle ist es in dieser Form lösbar.
Wir wünschen allen viel Spaß beim Nachspielen und verbleiben mit freundlichen User-Grüßen...





Ein paar Tips schickte uns Werner Baumert aus Achern:

Bei MIDNIGHT RESISTANCE nach dem definieren der Tasten auf die Frage "OK Yes/No" mit "I AM AN OCEAN GAMES TESTER" antworten.
INDIANA JONES: Im Main-Menu gleichzeitig "DOT" drücken, im Spiel dann Caps Shift + 1, 2 oder 3
Bei XENON im Spiel BREAK (für Pause) und dann gleichzeitig "TINY" drücken.
GAUNTLET III: Im Menu 1 "HELEN JOHNSON" tippen, im Spiel dann BREAK (Pause) dann "SS".
OPERATION WOLF: Am Communication Setup gleichzeitig "GIVE UP" drücken und mit "T" kann man dann jedes Level durchgehen.

Nikolai hat ein Problem mit Rescue from Atlantis. Wie schafft man das erste Level? Außerdem kommt er bei Vendetta nicht weiter. Wie kann man die Waffen benutzen und mit welchem Ziel? Wer kann helfen?!

Das wars mal wieder mit Tips. Dank an alle die diesmal mitgeholfen haben. Ich hoffe die gute Mitarbeit hält an.
te

Programmtests

Name des Programms : Street Gang
Hersteller : Players
Hardware-Anforderung: 48K + 128k
Preis : 10,00 DM
Erhältlich bei : Sintech oder Fun Factory
Erscheinungsdatum : 1989

Der ehemalige New York City Polizist Mickey Spotsburg, in dessen Rolle man schlüpft, hat die Aufgabe ein Kind zu retten. Man läuft bzw. schlägt sich durch New York, vorbei an Warenhäusern und durch den Central Park auf der Suche nach dem Kind. Auf dem Weg kann man Basseballschläger, Messer und Pistolen aufsammeln. Es gibt 8 Level, wobei am Ende jedes Levels eine Bonuswelt zu durchqueren ist, in der man ein Leben und Punkte gewinnen aber auch ein Leben oder eine Waffe verlieren kann.
Grafisch ist dieses Spiel eigentlich ganz gut gemacht. Sound im Spiel gibt es nur in der 128k Version, aber da beschränkt er sich auf Gepiepse.

Grafik : 7 Sound : 2
Spielbarkeit: 6 Preis/Leistung: 6

Nikolai Langner

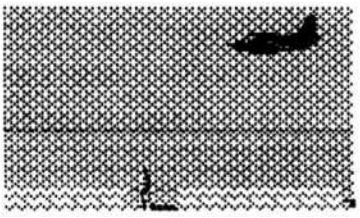
Name des Programms : Operation Hormuz
Hersteller : Alternative Software
Hardware-Anforderung: 48K
Preis : 1,50 DM
Erhältlich bei : Sintech
Erscheinungsdatum : unbekannt

Ziel des Spiels ist es, feindliche Raketenstellungen zu zerstören. Zunächst startet man mit seinem Harrier-Kampfflugzeug von einem Flugzeugträger. Auf dem Weg zum Festland wird man von feindlichen Schiffen und Flugzeugen angegriffen. Die feindlichen Exocet-Raketen müssen auf jeden Fall abgeschossen werden. Sonst kann es passieren, daß man seinen Träger verliert. Ohne Landebasis ist das Spiel schnell zu Ende. Der Harrier ist mit folgendem Kriegsgerät ausgestattet:

1. Raketen
2. Bomben
3. Luft-Luft Raketen
4. Anti-Schiff Raketen
5. Flares zur Abwehr feindlicher MIG 21

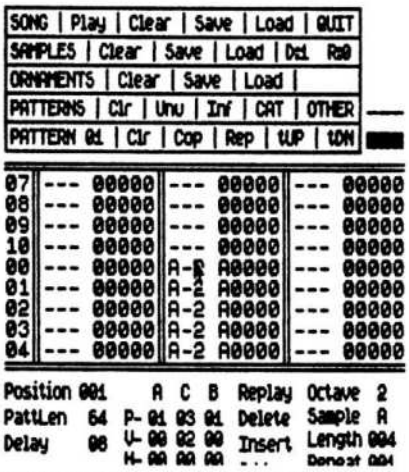
Die Steuerung des Fliegers ist etwas gewöhnungsbedürftig. Der Sound beschränkt sich auf eine Titelmelodie und etwas Ballersound. Die Grafik ist durchschnittlich. Das Spiel läßt sich ohne viel Tricks für ein Disc-System umschreiben.

Bewertung: Das Game haut einen nicht gerade vom Hocker, aber ich habe das Spiel für eine Mark über Sintech bezogen und da stimmt das Preis-Leistungsverhältnis immer. Billiger gehts nicht.

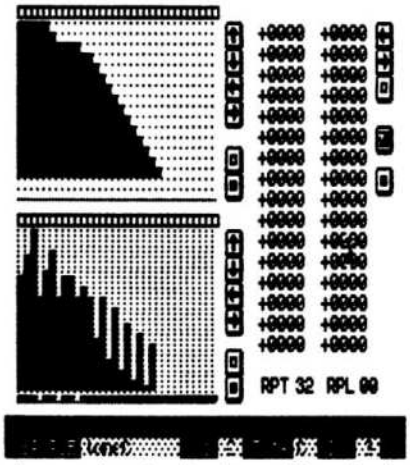


Guido Schell

Name des Programms : SQ-Tracker
Hersteller : Proxima
Hardware-Anforderung: 48K oder 128k Versionen
Preis : 35,00 DM
Erhältlich bei : Sintech
Erscheinungsdatum : 1993 neu außerhalb Tschechiens



Endlich ist es soweit, das Programm war ja schon lange hier, die Anleitung ist jetzt auch da. Vorab gesagt: Dieses Programm wird für Fuore sorgen, denn es ist das beste Musikprogramm, das je für den Spectrum entwickelt wurde.
"Jeder Spectrum User, der AY-Musik hören kann (also 128k oder AY-Interface) haben sich schon gefragt, wie die Programmierer die Musik machen. Die etwas geübteren verwenden den polnischen Soundtracker, das eigentlich das einzig gute Programm bisher war (Wham 128 oder Music Star sind es nicht wert darüber zu reden). Der polnische Sound-Tracker war schon sehr gut und viele Programmierer haben ihn verwendet. Aber auch dieses Programm hatte noch einige Fehler. Dies ist der Grund, warum ich begann, einen neuen Tracker zu schreiben, welches ich erfolgreich zu Ende führte. Dabei hatte ich die Hilfe zweier bekannter Komponisten, die mir ihre Wünsche an ein solches Programm erläuterten...".
Soweit George K., der Author von SQ-Tracker, im Vorwort der englischsprachigen Anleitung.



Das Softwarepaket enthält den Tracker um Musik zu komponieren, einen Compiler, um die Musik mit Abspielroutinen zu versehen, einen Linker, um Songs zu verbinden, einen Player, der nur Songs abspielt und einige Beispielsongs.
Bei Soundtracker hat man eine bestimmte Zahl an Pattern, die je aus 3 Kanälen bestehen. Jedem Pattern kann man eine Position zuordnen und diese Positionen werden dann nacheinander abgerufen und damit die zugeordneten Patterns abgespielt. Bei SQ-Tracker besteht ein Pattern nur aus einem Kanal und einer Position muß man 3 Patterns zuordnen. Dies hat den Vorteil, daß man z.B. ein Schlagzeug, das immer gleich abläuft, nur einmal eingeben muß und dann bei jeder Position ablaufen lassen kann.
Dies ist aber nicht der einzige Unterschied. So hat man auch viel mehr Möglichkeiten zur Tonveränderung, das editieren oder erstellen eines Instruments ist vereinfacht man kann auch z.B. eingeben wieviele Schritte man nach jeder Note machen will.
SQ-Tracker ist sicherlich zu komplex um es hier zu beschreiben. Aber ein Hauptproblem bei Soundtracker war die fehlende Anleitung. Diese ist bei SQ-Tracker vorhanden (9 Seiten). Außerdem gibt es für 128k User eine spezielle Version, in der der Compiler gleich eingebaut ist, d.h. man muß nicht erst die Daten abspeichern und dann compilieren um einen Song in ein Programm einzubauen.
Insgesamt ist der SQ-Tracker komfortabler, man kann damit schneller arbeiten und man hat mehr Möglichkeiten.
Ich bin sicher, daß jeder, der bisher mit Soundtracker gearbeitet hat, mit SQ-Tracker noch bessere Songs schreibt. Durch die Anleitung ist aber auch Anfängern der Weg geebnet. Der Preis ist zwar nicht ganz günstig, aber ich habe mir SQ-Tracker schon vor einem Jahr in der tschechischen Version bestellt und keine Mark bereut. Jetzt mit Anleitung geht es noch besser.
Eine Bewertung entfällt trotzdem, weil ich als Verkäufer dieses Programmes keine Benotung abgeben will. Ich wäre aber froh, wenn jeder Benutzer dieses Programms mir ein kurzes Statement gibt.
te

Verbesserung zur Copy-Routine

(von Manfred Döring)

Vielen Dank für das schöne Weihnachtsgeschenk von Helge Keller. Die Mini(Copy-Routine ist leider mit meinem ITOH 8510A-Drucker nicht kompatibel. Eigentlich habe ich ja schon zwei Copy-Routinen, aber die vom +D druckt die Zeichen auch verkehrt aus und die andere von SINCLAIR PROJECTS (Mai 1984) schien mir bisher zu schwierig, sie so umzuschreiben, wie ich sie gern haben möchte. Wie man später sieht, ist es das gar nicht. Bei meinem ITOH Drucker ist diei Nadel für BIT 0 an der Stelle wo der Epson BIT 7 ausdruckt.
Außerdem sind auch die Druckercodes anders, darum mußte ich folgende Zeilen ändern bzw. hinzufügen:

```
260         LD A,128                        ;  LD A,1 bei EPSON
280         RRA                             ;  RLA    bei EPSON
460 CTDAT:  DEFB 13,10
462         DEFB 27,">"                     ;nennt die Druckrichtung
464         DEFB 27,"(" "1","6"             ;Linefeed
466         DEFB 27,"L","0","1","0"         ;Leerzeichen (linker Rand)
468         DEFB 27,"S","0","2","5","7";Anzahl der Grafikzeichen (256+1)
469         DEFB 0
```

Im Orginal wird das letzte Druckercode-Byte zur Enderkennung benutzt. Weil hier die "6" zweimal vorhanden wäre, geht das nicht. Darum Zeile 469. Die "257" setzt sich zusammen aus den 256 Pixel pro Bildschirmzeile plus dem einen von Zeile 469, das das Ende der Druckercodes signalisiert und als "Leerpixel" voran ausgedruckt wird. Wegen meiner Druckereinstellung war noch ein Line-Feed (CHR$10) in Zeile 460 notwendig. Wegen Zeile 469 ist Zeile 200 zu streichen und Zeile 215 einzufügen.

```
200         DEC A                           ;nur bei EPSON
215         CP 0                            ;nur bei ITOH
```

Jetzt ist die Copy-Routine auch auf dem ITOH 8510A lauffähig.
Um Sie frei verschiebbar zu machen, habe ich folgende Zeilen eingefügt bzw. geändert.

```
132 AA     :LD IX,CTDAT-AA
133         ADD IX,BC
160 NLINE  :PUSH IX
165         POP DE
```

Im Registerpaar IX steht jetzt die Adresse von CTDAT.
Ab und zu passiert es mir, daß ich RANDOMIZE USR ... statt LLIST USR... eingebe. Dann erscheinen auf dem Bildschirm unsinnige Buchstabengruppen. Um das abzustellen habe ich noch folgende Zeilen eingefügt:

```
135         LD A,3
136         CALL #1601
138         LD HL,#4000
```

Das leitet die Daten auf jeden Fall an den Drucker. Zeile 138 ist im Orginal Zeile 130. Nach einem CALL #1601 sind fast alle Registerinhalte verändert. Deshalb muß HL danach geladen werden.
Hoffentlich helfen diese Assemblerzeilen auch Usern anderer Drucker weiter. Das nächstemal wird die Routine noch um einige Punkte erweitert.

Manfred Döring

Frage & Antwort

Diese Frageecke scheint sich zu etablieren. Das ist gut so, denn ein Club soll ja auch helfen, Fragen zu beantworten. Allerdings erwarten wir nicht nur Fragen, sondern auch Antworten von eurer Seite. Denn selbst wenn wir eine Frage bereits beantwortet haben, kann ein Mitglied anderer Meinung sein oder aber eine bessere Lösung haben. In diesem Falle schreibt uns, ruft an oder sendet ein FAX.
Eine nette Frage zum Einstieg kommt von Guido Schell.

Wieviele Mitglieder des SUC sind eigentlich auch Mitglieder im SPC?

Nun, es sind weniger wie viele annehmen. Es kann sich ja geändert haben, da Wolfgang Haller noch keine aktuelle Mitgliederliste abgedruckt hat. Etwa 25 der 62 Mitglieder aus unserer Februarliste sind Mitglieder in beiden Clubs. Durch Neueintritte ändert sich diese Zahl natürlich ständig.

Martin Rätz hätte gerne ein Midi-Kabel. Wenn kein Midi-Kabel im Angebot ist, gibt es vielleicht einen Stecker, der in den Port paßt?

Tja, diesen Stecker gibt es schon, nur müßte dann einer seinen Specci untern Arm nehmen um dem Händler im Telefonladen genau zu erklären, was er will. Am ehesten bekommt man sowas natürlich in britischen Telefonläden. Aber ich schaue mal was zu machen ist.

Weiter interessiert Martin, ob in älteren Clubheften Programme veröffentlicht wurden, in denen programmierte Musik vorkommt.

Leider bisher noch nicht, weder für 48k noch für 128. Das kann sich aber ändern. Wo sind die Komponisten unter uns?

Und hier noch eine Antwort von Heinz Schober zur Frage von Martin in der 'Frage + Antwortecke' im Februar-Heft:

Falls kein Erfolg für das Einladen des Programmes erzielt werden konnte, nachdem der Kombikopf des eingebauten Kassettenrekorders mit der Einstellschraube in die optimale Lage gebracht wurde, noch ein Hinweis: Es passiert gelegentlich, daß 48K-Programme, die in einen 48K-Spectrum einwandfrei geladen werden können, von einem +2A oder 128k-Spectrum nicht angenommen werden, bzw. auch umgekehrt. Da wird schon der Programm-Header nicht ausgewertet und es erscheint keine Anzeige auf dem Bildschirm für Programm-Typ und -Namen.
Offensichtlich sind hier die unterschiedlichen Taktfrequenzen der Gerätetypen als Ursache zu sehen: Taktung beim 48K: 3,5 MHz und Taktung bei den 128ern: 4,43363 MHz.
Wenn ein Computer diese Toleranz und die der dazu auch auftretenden Bandgeschwindigkeitsdifferenz des Aufspiel- und Abspielgerätes nicht mehr akzeptiert, muß man sich zunächst mit dieser Tatsache abfinden.
Um doch ein Einlesen erreichen zu können, müßte man das Programm von einem Kassettenrekorder laden, dessen Bandgeschwindigkeit veränderbar ist. Da der +2A aber keinen ohne weiteres verwendbaren äußeren Ladeeingang besitzt, geht das nicht, ohne in das Innere des Gerätes einzudringen. Eine Lösung zum Anschluß eines externen Kassettenrekorders findet ihr in einer der nächsten Ausgaben (HARDWARE-ECKE).

ES WAR EINMAL...

(oder: "Warum gerade ZX Spectrum?")

Diese neue Rubrik soll darstellen, wie wir User auf den Specci gekommen sind und warum wir immer noch Specci-User sind, trotz PC, AMIGA und Konsolen. Diese Rubrik ist natürlich von euren Zuschriften abhängig. Ohne euch wird diese Rubrik bald wieder weg sein, aber wir denken, jeder kann zu diesem Thema etwas schreiben.
Beginnen werden wir mit einem Bericht von Heinz Schober aus Dresden:

Es war Anfang 1985, daß man in der damaligen DDR in einigen der 'Intershop'-läden ein kleines schwarzes Kästchen sehen konnte, mit dem ein Verkäufer wunderbare Dinge auf einen Fernsehbildschirm zauberte: Den ZX 81. Diese Faszination erweckte sofort den Wunsch: Das Ding möchte ich auch haben. Aber...:
Der kleine war ja ein Importartikel aus dem 'Nichtsozialistischen Ausland'. Der stolze Preis war 250,00 DM und für das 16 K-RAM nochmal 150,00 DM. Später wurde noch der Drucker GP50S für 750,00 DM angeboten. Das konnte man nun mit einem sehnsüchtigen aber auch weinenden Auge betrachten. Denn wer bitte hat schon soviel 'West-Zaubermittel'?
Wer nun seiner neu erweckten Computerleidenschaft nachgehen wollte, (Eigene Ostprodukte waren da noch nicht auf dem Markt) dem bleiben zwei Wege offen: Entweder auf dem Schwarzmarkt DM einhandeln oder auf eine der in Zeitschriften erscheinenden Anzeigen schreiben. Hier fand man die ZX81-Ost-Preise. So z.B. in der Fachzeitschrift 'Funkamateur' 10/86 Seite 513: ZX81 mit 16KB RAM-Modul: 2,2 T Mark oder auf Seite 518: ZX81 mit 32K-RAM: 2.300,- DM. Dann fand man auch Angebote z.B.für ein 32K oder 64K RAM-Modul für 700,- bis 900,- DM. Der GP50S wurde mit 2.300,- bis 2.500,- DM angeboten. Der ZX Spectrum und Spectrum plus (diese Geräte wurden meines Wissens nicht mehr in o.g. Läden verkauft) erschien dann auch im Annoncen-Bereich mit Preisen von 3.000,- bis 4.000,- DM.
In den Jahren 1985/86 kamen dann auch die Erstentwicklungen der 'Kleincomputer'-Typenreihen KC 85/86 der Betriebe VEB Meßelektronik Dresden und VEB Microelectronic Erfurt. Diese Geräte wurden aber vorerst nicht zum Verkauf in Geschäften freigegeben, sie waren ja zunächst Mangelware, die in der Industrie und im Bildungsbereich eingesetzt wurde. Zudem hatten zuständige Stellen herausgefunden, daß in den Computern ein Sender eingebaut ist (Der Modulator für den Antennenausgang), mit dem man dem 'Klassenfeind' Nachrichten übermitteln könnte.
Bei diesen ersten Computern mußte das Betriebssystem noch von einem anzuschließenden Kassettenrekorder ein paar Minuten lang eingegeben werden. Später kamen ansteckbare Speichererweiterungen und Farbmodule hinzu.
Nach der dann später erfolgten Freigabe als 'Ware für den Bevölkerungsbedarf' war zunächst großes Interesse vorhanden, ließ aber sichtlich nach. Die Preise dafür waren zu hoch. Die nunmehr auch staatlich importierten Geräte von Commodore und Atari setzten neue Maßstäbe im Preis-Leistungsverhältnis, der Qualität, den peripheren Möglichkeiten und vor allem: Es gab für sie nur wenig und nicht sehr attraktive Software. Dagegen wurde an Programmen für Sinclair-Computer jede Menge eingeschleust. Die wenigsten davon auf legalem Wege.
Ja, unter solchen Umständen, mit viel Mühe und erforderlichen Opfern und Zugeständnissen hatte ich mir dann auch die Erfolgserlebnisse verschafft, einen ZX81, und später einen Spectrum zu bekommen. Warum? Es war wohl erst die Faszination, was so ein unscheinbares Kästchen zu leisten vermag: Auf dem Bildschirm, als Klang- und Spracherzeuger, zum Schalten, Regeln u.v.a. mehr.
Für mich ist es ein Gerüst, das herausfordert. Z.B. wie in Adventures, Denk- oder Spielaufgaben, Konstruktion, Mathematik, Programmierung und anderes. Man hält so seine Gedanken beweglich, lernt vieles und manches

Neue hinzu.
Die Sinclair-Geräte sind konstruktiv und elektrisch klar und einfach aufgebaut. So ist es dem elektronisch interessierten und technisch etwas begabten Anwender möglich, sich auch intensiv mit der Hardware zu beschäftigen, wie etwa mit Verbesserungen, Reparaturen, Ergänzungen und Verflechtung mit anderen technischen Geräten.
Für einen konkreten 'praktischen' Einsatz, wie etwas Heizungssteuerung, Zeitschaltung Eisenbahnsteuerung o.ä. verwende ich die Computer nicht. Das bringen die dafür von der Industrie entwickelten 'Spezialisten' besser. Ebenso brauche ich sie auch nicht zu einer geschäftlichen Kontoführung oder Haushaltsmittelabrechnung. Da sind doch spezielle Computer oder die Ehefrau geeigneter, bzw. schriftliche Aufzeichnungen, die schnell zur Hand sind, oftmals optimaler.
Falls ich ein paar Leiterplatten benötige, geht das von Hand und Köpfchen schneller und einfacher, als wenn ich erst ein Platinen-Router-Programm mit aufwendiger Bauteil- und Shapeliste einsetze. (Bei Kleinserien mag ein solches wohl gewisse Vorteile bringen)
Für mich sind diese Computer, jetzt auch noch ein 128er, und ihre Peripherie ein Betätigungsfeld, in dem ich experimentieren und neugierig sein kann, das mir, den Kindern und Enkeln Freude macht; wo ich mich aber auch unterhalten und entspannen kann. Außerdem habe ich durch diese Beschäftigung - auch über die Clubs - neue Bekanntschaften machen können. Man kommt zusammen und findet auch Kontaktpunkte, die nichts mit der Computerwelt zu tun haben.
Schreibt nur auch einmal, was für Euch der ZX für eine Bedeutung hat!

SinTech - VERKAUFSLISTE:

Gebraucht:	
Sinclair ZX Spectrum 128k	175,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2 mit Joystickumbau	165,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A neuwertig, umgerüstet	155,00 DM
Spectrum 48k (Gummi) komplett	85,00 DM
Star LC 10 (9-Nadeldrucker)	150,00 DM
Joystickinterface 1-Port 10 DM	10,00 DM
Buch: ZX Spectrum Mcode	*5,00 DM
Neu:	
Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt	65,00 DM
Spectrum +3 Platine ohne Laufwerk	87,50 DM
Netzteil für +2A/+2B und +3	30,00 DM
+2 Kassettenrekorder	77,50 DM
Currah U-Slot ohne Gehäuse	5,00 DM
+D Interface (englische Anleitung)	200,00 DM
Floppy 1,44 MB, verwendbar als 720k Laufwerk (Opus/+D)	65,00 DM
Netzteil Kit mit allen Kabeln für Floppylaufwerk	40,00 DM
Silberpapier für ZX Printer	11,50 DM
Joystickadapter für +2A+B/+3 User	12,00 DM
Abdeckhaube für 48k+/128	12,50 DM
Abdeckhaube für +2/+3	14,00 DM
Games ACE (48k Ton am Fernseher + Joystickinterface)	37,50 DM
Genius Mouse	115,00 DM
Genius Mouse + OCP Art Studio (48k oder 128k)	140,00 DM
Genius Mouse + Artist II (+3 Disc)	147,50 DM
Lightwriter	55,00 DM
RamPrint-Druckerinterface mit Software	102,50 DM
Umrüstung +2A zu +2	25,00 DM

(Die Umrüstung beinhaltet Joystickanpassung, ROM und Busbelegung).
Tastaturfolien für alle Modelle und jede Menge Softwareangebote. Fordern Sie unseren Katalog an.
Preise zuzüglich Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. * bedeutet nur 1x vorhanden. Mitglieder des SUC bekommen 10 % Rabatt.
SinTech, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Tel./Fax: 0711/775033